

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN
KERANJANG TEMPURUNG DAN BIJI SALAK DI TAMAN
KANAK-KANAK PK3A TAEH BARUAH KECAMATAN
PAYAKUMBUH**

Betti Erlina

Abstrak

Abstrak. Kurangnya pengenalan anak terhadap berhitung hal ini disebabkan karena masih banyak anak yang belum mampu berhitung dengan benar. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelompok B1 berjumlah 15 orang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus tiga kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Manfaat penelitian ini salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak untuk persiapan melanjutkan pendidikan berikutnya. Hasil permainan keranjang tempurung dan biji salak dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Kata Kunci: berhitung permainan keranjang tempurung; biji salak

Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003. Pendidikan TK menggunakan program pengembangan prilaku/pembiasaan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Anak usia TK tidak saja dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), tetapi yang lebih utama adalah supaya anak memperoleh rangsangan-rangsangan dasar terhadap perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, serta pengembangan pembiasaan yang terdiri dari nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lainnya. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan anak. Namun kemampuan lain juga tidak kalah pentingnya. Anak usia dini menurut Aisyiah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Sedangkan Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009:6) adalah:

“Sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus dan pesat dan menjadi fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya.

Setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Salah satu potensi yang dikembangkan di TK adalah kognitif anak. Perkembangan kognitif pada anak usia 3-6 tahun yaitu saat anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar. Masa ini disebut juga dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterima melalui indranya, masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak. Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berpikir. Menurut Peaget dalam Musfiroh (2005 : 56) kognitif adalah aktifitas dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia. Hal ini berhubungan dengan kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak, apalagi bagi orang dewasa atau guru, dengan pengetahuan kognitif akan memudahkan untuk menstimulasi kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi pada masing-masing anak. Gunarti (2008:1.37) kognitif mempunyai pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memperoleh serta menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Dengan berkembangnya kognitif anak maka akan semakin banyak pengetahuan yang didapatkan oleh anak. Pada usia dini menunjukkan minat anak terhadap angka umumnya sangat besar.

Pada usia dini menunjukkan minat anak terhadap berhitung umumnya sangat besar. Oleh karena itu kemampuan berhitung perlu dikembangkan, karena lingkungan sekitar kehidupan anak terdapat berbagai bentuk angka yang sering kali ditemuinya dimana-dimana. Disamping itu guru hendaknya dapat menciptakan permainan-permainan berhitung untuk

menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis.

Sesuai dengan pendapat NCTM dalam Carol dan Barbara (2008 : 392) berhitung merupakan landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan. Pada umumnya anak usia empat tahun akan belajar nama-nama bilangan tetapi tidak akan mampu menilai lambang-lambangnyanya, namun pada usia lima tahun lebih sering melakukan usaha untuk menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung. Secara umum tujuan pembelajaran berhitung di TK adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang berikutnya

Sedangkan menurut Depdiknas (2002 : 2) secara khusus tujuan permainan / pembelajaran berhitung di TK adalah agar :

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis.
- 2) Dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat.
- 3) Memiliki keterampilan, konsentrasi, abstrak dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu.
- 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi.

Salah satu konsep mate-matika yang paling penting dipelajari anak pada usia 3-5 tahun adalah pengembangan kepekaan terhadap bilangan. Ketika kepekaan pada bilangan berkembang, anak mulai mengenal penafsiran-penafsiran kasar dari kuantitas, seperti lebih banyak dan kurang banyak. Dengan berkembangnya kepekaan anak terhadap bilangan maka anak akan semakin tertarik pada hitungan.

Manfaat pembelajaran berhitung bagi anak adalah untuk menghindari ketakutan anak terhadap pembelajaran matematika, yang bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Manfaat pembelajaran berhitung pada Anak Usia Dini menurut Yuliani (2008 : 11.7) adalah sebagai berikut :

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar yang benar, menarik dan menyenangkan.

2. Menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal.
3. Membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Kemudian Sujiono (2007 : 11.1) manfaat berhitung merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya, yaitu kemampuan melihat, membedakan, meramalkan dan memisahkan dan mengenal konsep angka.

Oleh karena itu kemampuan berhitung perlu dikembangkan, karena lingkungan sekitar kehidupan anak terdapat berbagai bentuk angka yang sering kali ditemuinya dimana-dimana. Disamping itu guru hendaknya dapat menciptakan permainan-permainan berhitung untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak. Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari atau diperbolehkan anak usia dini dalam berhitung. Pengetahuan tentang berhitung jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia TK memiliki rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur tetapi apabila cara pengenalan berhitung tersebut dilakukan sambil bermain maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari dengan sendirinya anak telah belajar berhitung.

Namun berdasarkan observasi yang peneliti lakukan ditempat peneliti mengajar di TK PK3A Kecamatan Payakumbuh khususnya dikelas B1, masalah yang ditemukan adalah kurangnya pengenalan anak terhadap berhitung. Pengenalan anak tentang berhitung masih sulit bagi anak untuk memahaminya. Setiap kali guru mengajak anak melakukan pembelajaran tentang hal yang berhubungan dengan berhitung anak seakan-akan merasa terbebani, anak merasa bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran berhitung.

Hal ini terjadi disebabkan karena kurangnya media yang tersedia disekolah serta tidak adanya pembaharuan alat permainan dari waktu ke waktu untuk mengenalkan pembelajaran berhitung, dan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan metode dan media yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. Maka untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, yaitu Permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak. Melalui permainan ini anak akan lebih memahami dan akan membantu anak dalam pengenalan berhitung.

Metode Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu pelajaran dan mencoba hal-hal baru dibidang pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian tindakan kelas juga dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu praktek pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran. Subjek penelitian dilakukam di kelas B1 yang muridnya berjumlah 15 orang, laki-laki 7 orang dan perempuan 8 orang. waktu penelitian dilakukan pada semester II tahun ajaran 2011/2012.

Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan secara bersiklus yang dimulai dari siklus pertama, adapun alat dalam pengumpulan data adalah format observasi, format wawancara dan dokumentasi berupa RKH, lembaran observasi serta photo anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Teknik ini dapat dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan langsung pada kegiatan pembelajaran untuk merekam data tentang prilaku, aktivitas atau kejadian-kejadian lain dan pemantauan kegiatan yang dilaksanakan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data dari hasil pengamatan langsung sewaktu anak melakukan kegiatan permainan keranjang tempurung dan biji salak dan data dari hasil kegiatan anak dengan menggunakan alat tulis.

Selama kegiatan berlangsung guru dan Efni sabagai kolaborator memantau proses pembelajaran seperti proses interaksi anak, keaktifan siswa, baik secara individu maupun secara kelompok. Kolaborator yang memantau kegiatan guru dan anak dengan menggunakan panduan observasi dan memuat catatan yang diperlukan tentang kejadian penting selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini direkam dengan menggunakan kamera yang akan menghasilkan photo sebagai data otentik. Diantaranya adalah data yang menggambarkan kegiatan-kegiatan yang berlangsung saat pembelajaran, Hasil-hasil kerja guru dan anak serta gambaran kondisi dari penampilan anak dalam proses pembelajaran.

Teknik analisis data digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya keseluruhan data digunakan untuk mengambil kesimpulan yang dilakukan dan pengaruhnya terhadap peningkatan mutu pembelajaran, hasil pengamatan anak dari lembar observasi, data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis dengan teknik persentase, yaitu

membandingkan yang muncul dari keseluruhan anak yang hadir dikalikan 100%. Untuk melihat kecenderungan data, data ditampilkan dalam bentuk tabel dan diolah secara deskriptif.

Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik persentase yang ditemukan oleh Haryadi (2009: 24). Hasil yang dinilai untuk setiap pertemuan berdasarkan jumlah persentase anak yang terlibat dalam aktifitas pembelajaran dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Sedangkan untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat maka interpretasi aktifitas belajar anak dilambangkan sebagai berikut menurut Arikunto (2006 : 114)

1. 75% - 100% Sangat Tinggi (ST)
2. 40% - 74% Tinggi (T)
3. 0% - 39% Rendah (R)

Hasil

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada siklus I pertemuan ke III tentang perkembangan berhitung anak, pada aspek 1 hasil yang dicapai pada pertemuan terakhir yaitu 33%, dari 15 anak yang memperoleh nilai sangat tinggi baru 5 orang saja, nilai tinggi 5 orang dan nilai rendah 5 orang. Kemudian hasil pada aspek ke 2 pertemuan ke III hasil yang dicapai yaitu dengan jumlah rata-rata 33%, dari 15 anak yang memperoleh nilai sangat tinggi berjumlah 6 orang, nilai tinggi 5 orang dan nilai rendah 4 orang. Pada aspek ke 3 pertemuan ke III hasil yang dicapai yaitu 40%, dari 15 anak yang memperoleh nilai sangat tinggi 6 orang, nilai tinggi 5 orang dan nilai rendah 4 orang. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil observasi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak pada pertemuan ke III berikut ini:

Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak pertemuan ke III Setelah Tindakan Siklus I

| No | Aspek | Pertemuan III | | | |
|-----------------|--|------------------------|-----|-----|--|
| | | Jumlah anak = 15 orang | | | |
| | | ST | T | R | Ket |
| 1 | Dapat menghitung biji salak 1 sampai 20 | 5 | 5 | 5 | Belum mencapai KKM maka perlu dilanjutkan ke Siklus II |
| | | 33% | 33% | 33% | |
| 2 | Dapat menunjukkan angka 1 sampai 20 | 6 | 5 | 4 | Belum mencapai KKM maka perlu dilanjutkan ke Siklus II |
| | | 40% | 33% | 27% | |
| 3 | Dapat memasang angka dengan biji salak 1 sampai 20 | 6 | 5 | 4 | Belum mencapai KKM maka perlu dilanjutkan ke Siklus II |
| | | 40% | 33% | 27% | |
| Hasil rata-rata | | 38% | 33% | 29% | |

Hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke III ini ternyata belum mencapai ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hasil rata-rata yang didapat baru mencapai 38%, maka peneliti melanjutkan penelitian ini pada siklus II.

Setelah dilanjutkan pada siklus ke II pertemuan ke III, hasil peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil berikut ini:

Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak Setelah Tindakan Siklus II

| No | Aspek | Pertemuan III | | | |
|---------------------------|--|------------------------|-----|----|-----|
| | | Jumlah anak = 15 orang | | | |
| | | ST | T | R | Ket |
| 1 | Dapat menghitung biji salak 1 sampai 20 | 12 | 2 | 1 | |
| | | 80% | 13% | 7% | |
| 2 | Dapat menunjukkan angka 1 sampai 20 | 13 | 1 | 1 | |
| | | 87% | 7% | 7% | |
| 3 | Dapat memasang angka dengan biji salak 1 sampai 20 | 13 | 1 | 1 | |
| | | 87% | 7% | 7% | |
| Hasil rata-rata siklus II | | 85% | 9% | 7% | |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan keranjang Tempurung dan Biji Salak, yaitu pada aspek I anak yang memperoleh nilai sangat tinggi sebanyak 12 orang dengan persentase 80%, nilai tinggi 2 orang dengan persentase 13%, serta yang mendapat nilai rendah 1 orang dengan persentase 7%. Kemudian pada aspek ke 2 anak yang memperoleh nilai sangat tinggi sebanyak 13 orang dengan persentase 87%, nilai tinggi 1 orang dengan persentase 7%, serta yang mendapat nilai rendah 1 orang dengan persentase 7%. Pada aspek ke 3 anak yang memperoleh nilai sangat tinggi sebanyak 13 orang dengan persentase 87%, nilai tinggi 1 orang dengan persentase 7%, serta yang mendapat nilai rendah 1 orang dengan persentase 7%, dengan hasil rata-rata terakhir mencapai 85%. Hasil ini telah melebihi dari ketetapan KKM, maka penelitian ini dinyatakan telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya di TK PK3A Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh.

Bahasan

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada kegiatan siklus I, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti baik itu hal yang bersifat positif ataupun bersifat negative sebagai konsekuensi dari diterapkannya permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak. Beberapa catatan negatif yang belum tercapai pada siklus I telah dilakukan perbaikan pada siklus II. Dengan demikian terjadi peningkatan yang lebih baik. Peningkatan ini terjadi karena pada siklus II peneliti mengganti media pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2002) yang mengatakan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Kemudian pada siklus II ini peneliti merubah strategi pembelajaran yang sesuai dengan pendapat Masitoh (2005) yang mengatakan bahwa strategi pembelajaran sebagai segala usaha guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

1. Kemampuan berhitung anak melalui permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak meningkat. Hal ini terlihat dari:

Anak dapat menghitung biji salak 1 sampai 20, pada siklus I anak yang bernilai sangat tinggi dengan persentase sebesar 33% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Anak dapat menunjukkan angka 1 sampai 20, pada siklus I anak yang mendapat sangat tinggi sebanyak 40% dan meningkat pada siklus II menjadi 87%. Anak dapat

memasangkan angka dengan biji salak 1 sampai 20, pada siklus I dengan nilai sangat tinggi dengan persentase 40% dan meningkat pada siklus II menjadi 87%. Selain itu peningkatan kemampuan berhitung terajadi karena dengan alat permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak membuat anak lebih tertarik dan termotivasi dalam melakukan kegiatan berhitung. Karena melalui bermain anak akan lebih mudah menerima pembelajaran sehingga kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik, hal ini sesuai dengan pendapat Moeslichatoen (2004:32) yang mengatakan bahwa bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Namun demikian kemampuan guru untuk menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak jauh lebih penting artinya tanpa srategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan anak, maka pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal.

2. Hasil wawancara yang dilakukan kepada anak mengalami peningkatan yaitu dari 42% menjadi 84%.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan melalui permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak kemampuan berhitung anak dapat meningkat, hal ini terlihat dari persentase yang terus meningkat di kelompok B1 TK PK3A Kubu Gadang Kecamatan Payakumbuh Kabupaten 50 Kota.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan bahwa: Pendidikan anak usia TK merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental bagi perkembangan anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Terutama tentang kemampuan berhitung anak, berhitung merupakan salah satu pembelajaran yang harus dikenalkan kepada anak pada usia TK, karena pembelajaran ini akan dilanjutkan pada pendidikan berikutnya. Pada usia dini umumnya anak telah menunjukkan minatnya terhadap berhitung, oleh sebab itu kemampuan berhitung perlu dikembangkan sejak usia ini. Anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik, yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Penelitian tindakan kelas dapat

memperbaiki dan meningkatkan mutu praktek pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran. Kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan keranjang Tempurung dan Biji Salak pada anak kelompok B1 TK PK3A Kubu Gadang Kecamatan Payakumbuh Kabupaten 50 Kota. Penelitian ini diperkuat oleh Carol dan Barbara (2008) yang mengatakan bahwa pembelajaran berhitung merupakan landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan lambang bilangan.

Melalui permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak dapat memberikan pengaruh yang nyata untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, karena melalui bermain anak mampu memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan kognitif, kreatifitas, motorik, berbahasa, emosi dan sosial yang dikemukakan oleh Muclithoen (2004). Kemampuan berhitung anak dapat dirangsang melalui kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak yaitu melalui permainan yang baru dan menarik bagi anak, hal ini dapat dilihat pada siklus I peningkatan berhitung anak mencapai 45%, ternyata pada siklus II meningkat menjadi 81%, berarti permainan keranjang tempurung dan biji salak telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak. Semua indikator yang dinilai sudah mengalami peningkatan disetiap pertemuan pada masing-masing siklus.

Implikasi penelitian ini adalah: Permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak merupakan salah satu alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena alat permainan ini dapat memotivasi anak untuk melakukan permainan, sehingga kemampuan berhitung anak dapat berkembang. Supaya lebih optimalnya kemampuan berhitung anak, akan lebih baik lagi apabila permainan Keranjang Tempurung dan Biji Salak ini dilakukan dengan menambah media dan mengganti strategi pembelajaran sehingga tercapailah hasil pembelajaran sesuai apa yang diharapkan.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut: Agar pembelajaran kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru harus lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak hal yang seharusnya dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang membuat anak senang dan tertarik dengan pembelajaran yang akan kita berikan yaitu dengan mencoba hal-hal terbaru yang belum dicobakan oleh anak sebelumnya Untuk merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan, aktif, kreatif, efektif

dan tanpa paksaan. Pihak sekolah hendaknya dapat menyediakan, melengkapi alat permainan yang berupaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Rujukan

Aisyah Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Aisyah Siti. 2008. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: UT

Depdiknas. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. BA-PGB-04. Jakarta: Dikti.

Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas

Sujiono, Nurani Yuliani. 2007. *Metode Pengembangan kognitif*. Jakarta: UT.

Sujiono, Nurani Yuliani. 2009. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Idektif.

Seefeldt, Carol dan Wasik. Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Macana Jaya Cemerlang

Sudjana, Nana, dkk. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru. Algensindo
<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori> motivasi